

# **PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA SISWA KELAS 1 SD**

**Eka Dwi Oktaviani**

158620600184/Semester 6/Kelas A4/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
ekado25@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

## **Abstrak**

Pendidikan matematika memegang peran yang sangat penting untuk membentuk sikap, konsep dan pola pikir untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sangat diperlukan dari bangku Sekolah Dasar (SD) agar peserta didik dapat memiliki penguasaan dimana dalam setiap mata pelajaran matematika ini siswa dapat memiliki kemampuan dalam menyelesaikan dan memahami konsep dalam soal yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran matematika materi pokok soal cerita penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Dalam penelitian yang dilakukan ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggar. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I Semester I SDN Kalisampurno I Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 20 orang. Hasil dari penelitian dimana dalam PTK ini menggunakan *role playing* pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa dengan penggunaan *role playing* mengalami peningkatan pemahaman dalam pembelajaran, hal ini dapat dengan perolehan nilai siswa dalam pembelajaran matematika materi soal cerita penjumlahan dan pengurangan mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** Kemampuan, soal cerita, *Role Playing*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan matematika memegang peran yang sangat penting untuk membentuk sikap, konsep dan pola pikir untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sangat diperlukan dari bangku Sekolah Dasar (SD) agar peserta didik dapat memiliki penguasaan dimana dalam setiap mata pelajaran matematika ini siswa dapat memiliki kemampuan dalam menyelesaikan dan memahami konsep dalam soal yang diberikan.

Dengan meningkatnya kemampuan yang sudah tertanam pada diri, peserta didik akan mudah memahami pembelajaran yang dijelaskan guru dan mengetahui bagaimana pemecahan masalah soal yang di hadapi. Menurut Aydogdu (dalam Huda & Angle, 2013) pemecahan masalah merupakan bagaimana kita dapat mempelajari kegiatan

pembelajaran dalam matematika dengan berpikir dan menalar suatu hal yang sedang dipelajari.

Dari pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan dimana siswa di berikan sebuah soal, dengan adanya pemberian soal siswa akan mulai memecahkan masalah dengan berfikir bagaimana cara menyelesaikannya, menalar soal agar dapat dipahami dan mempelajari hal-hal yang ada dalam soal yang belum diketahui siswa. Dalam proses ini, guru berperan dalam kegiatan belajar siswa, agar siswa tidak salah konsep dalam pemecahan masalah dari soal yang dihadapi.

Meningkatnya suatu pemahaman dan kemampuan peserta didik karena guru sudah berhasil kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian dalam proses pembelajaran guru

harus memiliki keterampilan dalam mengajar agar pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan disini guru juga mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mau dan belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan konsep materi kepada peserta didik.

Namun, mata pelajaran matematika selama ini kurang diminati, peserta didik kelas I SD Kalisampurno kurang berminat untuk mengikuti kegiatan belajar apalagi dalam pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran ini kurang diminati siswa karena dianggap sulit dengan rumitnya pemahaman konsep-konsep yang harus dikuasai dalam mata pelajaran ini. menyebabkan mereka mengalami kegagalan dalam pembelajaran matematika terutama dalam memahami soal cerita.

Menurut Amir (2015) dapat disimpulkan soal matematika itu memiliki kriteria soal yang memiliki bahasa yang banyak dengan memiliki simbol, sedangkan siswa Sekolah Dasar (SD) kelas rendah khususnya kelas I SD kemungkinan dalam membaca masih belum sepenuhnya menguasai. Di kelas I kemungkinan 2-3 anak yang masih memiliki keterbatasan dalam membaca, disini hal yang membuat siswa SD malas untuk memahami konsep dari soal tersebut juga kurangnya pemahaman dalam simbol-simbol matematika yang seringkali terbalik. Untuk itu dalam pembelajaran guru harus memiliki suatu keterampilan dimana guru tersebut dapat membuat siswa menguasai pemahaman, simbol dan konsep yang ada dalam soal.

Kesalahan konsep yang membuat peserta didik kelas 1 SDN Kalisampurno ini yaitu kesulitan membedakan materi penjumlahan dan pengurangan yang di dalamnya terdapat bacaan tentang soal cerita yang membuat tingkat kemampuan dalam memahami isi soal cerita dalam soal itu kurang menguasai. Agar dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) menjadi mudah dipahami disini guru harus mampu dan mau menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif,

menyenangkan, dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran. Jika pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah yang hanya menjelaskan tanpa adanya kreatifitas model dalam pembelajaran, maka peserta didik akan merasa cepat bosan, mengantuk, dan kurang berminat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas, hal ini sangat berdampak pada peserta didik kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran.

Agar peserta didik tidak mudah bosan, disini guru harus memiliki ide-ide baru dalam mengembangkan kreatifitasnya. Guru disini bisa menggunakan model-model pembelajaran untuk mengatasi kebosanan peserta didik. Menurut Slavin (2010) model pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam kegiatan belajar dimana kegiatan ini memiliki tujuan dalam pembelajaran, sintaks dalam kegiatannya, lingkungan yang terdapat di kegiatannya dan bagaimana guru bisa mengelola kegiatan belajar dengan adanya model tersebut.

Dari sini, disimpulkan dengan adanya kemauan dari guru menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan tanpa membuat siswa jenuh guru memiliki pemikiran untuk menerapkan model dalam kegiatan pembelajaran yang akan memudahkan guru dan juga memudahkan peserta didik dalam meningkatkan minat belajar serta dapat mengusir kebosanan peserta didik.

Tanpa adanya kreativitas model yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik akan cepat bosan dan menjadi malas memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Apalagi peserta didik kelas rendah sangat membutuhkan benda konkrit maupun media dalam pembelajaran guna mempermudah dalam memahami materi. Oleh karena itu guru harus mengembangkan keterampilan dalam mengajar guru juga memerlukan adanya kreativitas yang tinggi pelaksanaan proses pembelajaran dimana proses itu dapat membantu peserta agar lebih memahami materi yang telah di sampaikan oleh guru.

Menurut Ridwan (2016: 90) keterampilan mengajar merupakan bagaimana guru mampu mengolah kegiatan belajar mengajar yang dimulai dari merencanakan, pelaksanaan pembelajaran hingga pada tahap akhir yaitu penilaian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru disini harus memiliki keterampilan mengajar guna memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara jelas. Dari pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengajar guru hendaknya memiliki sebuah keterampilan dimana dalam keterampilan mengajar itu guru harus memiliki suatu pandangan bagaimana perencanaan yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar, melaksanakan pembelajaran yang dimana tidak membuat siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar dan melakukan penilaian sesuai dengan apa yang sudah dikerjakan siswa pada saat pembelajaran.

Matematika merupakan sebuah pembelajaran dimana pada setiap soal matematika, konsep tersebut masih abstrak, disini guru perlu meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam mengajar bagaimana guru bisa membuat peserta didik memahami konsep yang abstrak itu menjadi jelas dan secara mudah penyelesaiannya begitu pula konsep bagaimana cara untuk menyelesaikan soal dalam pembelajaran matematika. Di kelas I sangat diperlukan penjelasan secara detail mengenai materi yang diajarkan, jadi guru tidak hanya berceramah. Guru juga harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang mudah dipahami dengan benda-benda konkrit yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui bagaimana kemampuan peserta didik dalam bidang mata pelajaran matematika bisa menggunakan soal berbentuk cerita. Menurut Amir (2015) Soal cerita dapat dikatakan sebuah permasalahan jika di dalam soal tidak hanya terdapat unsur deskriptif di dalam soal yang dibuat, namun juga mempunyai unsur analisis penggunaan sebuah aturan yang digunakan untuk memecahkan masalah.

Dari pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa soal cerita memiliki kriteria

dimana dalam penyelesaian soal harus dipahami terlebih dahulu dalam rangkaian kata-kata soalnya, jika disini siswa tidak memahami isi dari soal kemungkinan besar tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan.

Rendahnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada peserta didik kelas I SD ini dilakukan penerapan model *role playing*. Menurut Hamzah (2009:26) bermain peran adalah suatu kegiatan dalam pembelajaran yang bisa mempermudah siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara berkelompok. Dari pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu model pembelajaran dimana siswa itu yang bermain peran atau memainkan peran secara langsung dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Penerapan model *role playing* dapat digunakan guru untuk mempermudah siswa dalam memahami bagaimana menyelesaikan soal cerita dengan berperan langsung dalam penyelesaiannya sesuai dengan soal yang ada. Karena model *role playing* merupakan model yang diarahkan untuk memecahkan masalah secara langsung yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Jadi, peserta didik tidak akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan dalam soal yang ada. Adapun sintaks *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum dilakukan penerapan model disini guru harus mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam kegiatan yang akan dilakukan, baik skenario maupun keperluan yang lainnya. Seperti benda-benda pendukung yang lain yang dapat membantu selama kegiatan.
- b. Kedua, disini guru harus memiliki tujuan yang jelas dalam penerapan model *role playing* yang akan dilakukan, dan guru dapat memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan model tersebut.
- c. Ketiga, pada saat model sudah diterapkan disini guru bisa menunjuk siswa yang akan berpartisipasi dalam kegiatan belajar

mengajar sesuai dengan skenario yang ada pada soal.

- d. Keempat, Siswa yang ditunjuk oleh guru tersebut maju kedepan untuk memainkan peran yang sesuai dengan soal yang tersedia.
- e. Kelima, Siswa yang tidak ditunjuk guru tetap berada di dalam kelompok dengan memahami dan mengamati peran seorang teman agar memahami konsep dalam soal.
- f. Keenam, setelah semua ditunjuk guru siswa menyampaikan hasil yang telah dikerjakan.
- g. Ketujuh, setelah hasil disampaikan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran.
- h. Dan yang terakhir, disini sebagai guru harus memberikan kesimpulan kepada siswa meluruskan mana yang kurang tepat agar tidak terjadi sebuah kesalahpahaman konsep.

Berdasarkan uraian tentang *role playing* diatas maka terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian, yaitu: (1) apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita?; (2) apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan model *role playing* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyelesaian soal cerita pada siswa kelas I SDN Kalisampurno I. Sedangkan jika dari tujuan khusus yaitu: mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian yang digunakan di SDN Kalisampurno I adalah PTK. Menurut Amir dan Sartika (2017: 96) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan pengajar guna memperbaiki masalah yang muncul di kelas tersebut, dimana dalam kegiatan penelitian ini tidak mengganggu kegiatan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung sesuai dengan masalah yang ada di dalam kelas agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dan sesuai yang direncanakan.

## Subjek dalam PTK

Dalam penelitian ini subyek penelitian ini siswa kelas I SD Kalisampurno Tahun 2018/2019. Dimana dalam sekelas berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Kalisampurno I yang berada di Desa Kalisampurno Jalan Secoboyo No 06 Tanggulangin-Sidoarjo.

## Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian model dari Kemmis dan Mc Taggart. Dimana setiap siklus tindakan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut :

## Tahapan Penelitian

Dalam siklus 1 terdapat beberapa tahap yang pertama yaitu :

### Tahap Perencanaan

- a. Di dalam tahap perencanaan sebelum terjun ke sekolah dilakukan terlebih dahulu untuk mengajukan surat izin permohonan ke Sekolah Dasar yang akan ditempati sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemudian peneliti bekerja sama dengan guru kelas hari apa bisa dilakukan penelitian. Selain itu, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam kelas atau materi yang belum dikuasai siswa dalam pembelajaran. Kemudian peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.
- b. Langkah selanjutnya yaitu menemukan permasalahan-permasalahan yang ada dalam kelas melalui observasi secara langsung di kelas selama pembelajaran berlangsung.
- c. Merencanakan suatu langkah-langkah pembelajaran yang akan dipakai untuk

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), seperti RPP. RPP yang dibuat ini akan bertujuan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran.

- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa, lembar observasi dan penyusunan soal tes yang digunakan dalam PTK.

### Tahap Pelaksanaan Penelitian

Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini, kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka, jika ada perubahan-perubahan saat pembelajaran berlangsung.

### Tahap Pengamatan / Observasi

Dalam kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Dimana dalam kegiatan ini proses dalam pembelajaran, situasi yang ada dalam kelas, maupun kendala dicatat dalam lembar observasi agar bisa melihat sejauh mana capaian suatu pembelajaran yang dilakukan.

### Tahap Refleksi

Kegiatan ini adalah bagian akhir dimana dalam siklus ini sangat penting dilakukan. Karena dalam siklus ini menganalisis, mengevaluasi dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Jika peneliti belum mendapatkan data sesuai yang diharapkan, maka hendaknya peneliti melakukan kegiatan perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya atau pada siklus kedua. Menurut Arikunto (2009:19) refleksi suatu kegiatan dimana dalam kegiatan tersebut, yang dilakukan adalah mengulang kembali hal yang telah dilakukan jika belum ada hasil yang diharapkan.

### Dalam Tahapan Siklus II

Pada tahapan siklus II akan dilakukan, jika pada siklus I belum berhasil atau nilai peserta didik belum mencapai KKM yang sudah ditentukan. Maka siklus II akan

dilakukan dengan alur yang sama seperti pada siklus I.

### Analisis Data Penelitian

Agar kita mengetahui suatu model yang kita pakai sudah berhasil atau belum, untuk itu kita perlu menganalisis data. Dalam PTK yang dilakukan ini, memperoleh data dimana variabel penelitian diukur menggunakan instrument yang dirancang berupa soal *pre-test*, *post test* dan lembar observasi.

Dengan adanya serangkaian instrumen ini diharapkan akan mendapatkan variabel dengan fokus penelitian yang sesuai. Dengan melakukan analisis data, akan mengetahui bagaimana permasalahan dan mencari dasar dari sebuah masalah yang ada.. Disini melakukan analisis data mendapatkan hasil presentase menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

X = Merupakan nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah yang didapatkan dari semua nilai siswa

$\sum n$  = Siswa mengikuti tes selama PTK diadakan.

**Cara menghitung presentase tuntas belajar klasikal digunakan rumus:**

**P=**

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 70 \times 100 \%}{\sum \text{siswa mengikuti tes}}$$

Keterangan :

P = Tuntas belajar siswa dikatakan berhasil, dimana hasil belajar siswa yang tuntas dalam belajar memiliki nilai  $\geq 70$  dari banyaknya siswa secara keseluruhan. Hasil yang diperoleh ini dapat dijadikan suatu tindakan dalam kegiatan yang dilakukan pada siklus selanjutnya.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal pratindakan, yang hanya menggunakan metode ceramah, pada

tahap ini nilai matematika yang diperoleh peserta didik pada materi menyelesaikan soal cerita matematika, dari 20 anak baru 6 (35%) peserta didik yang nilainya mencapai KKM dengan rata-rata kelas 69,5. Dari data yang diperoleh pada pratindakan tersebut bisa disimpulkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika masih rendah.

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan setelah dilakukan model bermain peran atau *role playing* pada tahap siklus pertama mengalami peningkatan nilai rata-rata kemampuan menyelesaikan soal cerita sebesar 8,5; dimana semula nilai rata-rata 69,5 pada tahap pratindakan menjadi 78 pada siklus pertama. Sementara dalam tahapan siklus kedua nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II menjadi Apabila dilihat dari pencapaian KKM pada siklus mencapai 35% dan 55% pada siklus tahap II. Peningkatan pemahaman dalam menyelesaikan soal matematika bentuk cerita dari Siklus I ke Siklus II disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar pemahaman menyelesaikan soal matematika bentuk cerita Siklus I dan Siklus II

No	Tahap	Pencapaian nilai rata-rata	Pencapaian KKM
1.	Pratindakan	69,5	35%
2.	Siklus I	78	55%
3.	Siklus II	92	100%

Pada hasil penelitian sebelum dilakukan PTK sudah terlihat dimana kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita siswa kelas I SD Kalisampurno I masih kurang dipahami karena kurangnya pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Hal ini bisa dilihat pada hasil tes pratindakan dimana hanya 35% peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahap pratindakan.

Disini bisa disimpulkan bahwa peserta didik kurang memahami materi dan konsep penjumlahan dan pengurangan sehingga membuat peserta didik merasa kesulitan dan kurang memahami soal matematika bentuk cerita tersebut karena pada tahap pratindakan

guru hanya melakukan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan metode ceramah membuat siswa merasa cepat bosan dan peserta didik hanya pasif mendengarkan guru yang menjelaskan Hal ini juga menyebabkan peserta didik dalam kegiatan belajar matematika kurang antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk itu, dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode bermain peran untuk memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika bentuk cerita. Pada hasil pengamatan siklus I hasil dapat diketahui ada beberapa faktor dimana yang membuat siklus I masih ada yang belum bisa mencapai tingkat keberhasilan. Faktor penyebab kegagalan itu karena ada beberapa peserta didik yang masih ramai dan kurang memperhatikan petunjuk guru, ada juga yang hanya diam karena bingung apa yang harus dilakukan. Pada peserta didik kelas I terlihat bahwa anak-anak pada kelas I kurang bisa dalam kerjasama dimana yang mereka tau hanya bermain dan bermain. Pada saat ditunjuk untuk maju bermain peran terlihat kurangnya kerjasama dalam kelompok.

Pada hasil tes peserta didik kelas I Siklus I disini dapat terlihat bahwa proses belajar mengajar menggunakan model bermain peran atau *role playing* bisa meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita meskipun belum sepenuhnya bisa, model ini perlahan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik kelas I SD Kalisampurno I materi menyelesaikan soal cerita matematika penjumlahan dan pengurangan yang ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas yaitu dari nilai rata-rata kelas 78 dengan pencapaian KKM 55%.

Dari hasil pengamatan dan tes yang diperoleh di siklus I sudah terlihat pemahaman peserta didik mulai terlihat, namun pada siklus II akan dilaksanakan tindakan dimana di siklus II ini akan dilakukan perbaikan untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga bisa memahami lebih jelas bagaimana konsep penjumlahan dan pengurangan. Pada

tahap siklus II disini guru lebih memperjelas bagaimana sintaks proses urutan-urutan model *role playing* (bermain peran).

Guru juga harus bisa mengingatkan kepada peserta didik dengan tegas kepada peserta didik jika ada yang hanya bermain dan mengganggu kegiatan belajar mengajar berlangsung, memberikan contoh bagaimana cara bermain peran yang benar dalam mempresentasikan soal cerita yang diberikan. Guru juga harus memberikan semangat juga motivasi kepada peserta didik agar kegiatan belajar mengajar cenderung tidak membosankan.

Dengan diadakannya perbaikan yang dilakukan di siklus II menunjukkan jika hasil penelitian yang ada pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap awal siklus I. Peningkatan ini ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata dimana di siklus I sebesar 78 dan pada siklus II meningkat menjadi 92 peningkatan nilai rata-rata itu sebesar 14. Di siklus II pencapaian KKM mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus tahap I yaitu dimana 55% menjadi 100%. Hasil dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai sesuai harapan yang diinginkan.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan di penelitian tindakan kelas ini menunjukkan dengan menggunakan model bermain peran atau *role playing* bisa menyelesaikan atau meningkatkan kemampuan peserta didik karena dengan menggunakan model bermain peran peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dalam soal cerita karena disini peserta didik secara aktif ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah soal cerita secara langsung.

Menurut Hamzah (2009: 26) bermain peran merupakan suatu kegiatan dalam pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dimana dalam penyelesaian masalah dilakukan secara berkelompok. Model ini dapat membantu siswa dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah secara lebih jelas dengan bersama

kelompoknya. Hal ini membuat siswa akan lebih cepat dan tanggap dalam memahami penyelesaian soal cerita tersebut.

Keefektifan pada model bermain peran atau *role playing* pada siklus II peserta didik lebih bisa diatur dan terarah. Disini peserta didik sudah mulai mengerti bagaimana penyelesaian soal cerita, peserta didik juga sudah mau bekerja secara berkelompok meskipun masih banyak peserta didik yang ramai, keberhasilan yang dipakai dalam penelitian model *role playing* ini juga karena adanya suatu kelas yang bisa guru kelola dengan baik, di dalam kelas guru bisa mengelola kelas dan guru juga dapat memberikan pembagian waktu pada saat menyelesaikan soal cerita saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pembagian kelompok secara heterogen yang terdapat pada Siklus II memudahkan peserta didik dalam bekerja dalam kelompok karena efektif, jika peserta didik dibagi secara heterogen maka siswa yang sudah memahami cara menyelesaikan soal cerita, dapat membantu teman yang lain dan memberi bimbingan kepada teman-teman yang belum memahami soal cerita.

Dengan memakai model bermain peran atau *role playing*, dimulai dari tahap pratindakan sampai tahap siklus II yang telah didukung dengan berbagai kajian teori dapat disimpulkan bahwa model *role playing* sangat membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita karena model ini sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Model *role playing* ini jika diterapkan pada siswa kelas rendah yang sangat membutuhkan kreativitas dalam pembelajaran, media yang konkret agar memudahkan peserta didik dalam pemahaman konsep materi pada saat pembelajaran berlangsung. Dan model *role playing* ini bisa meningkatkan kemampuan dan hasil belajar dari materi penyelesaian soal cerita pada siswa kelas I SDN Kalisampurno I.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Kalisampurno I

dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model bermain peran atau *role playing* disini dapat membuat siswa paham dengan soal yang diberikan dan juga kemampuan menyelesaikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SDN Kalisampurno I mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat pada tahap awal penelitian atau siklus I, siswa dapat menyelesaikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan yang memiliki nilai rata-rata yaitu 78 dan memiliki pencapaian KKM 55%.

Sedangkan di pada tahap siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan daripada siklus I Dengan adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru, pembelajaran yang diterapkan model *role playing* terbukti bahwa perlahan semakin meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika bentuk penjumlahan dan pengurangan dengan memiliki nilai rata-rata kelas mencapai 92, pencapaian KKM pada tahap ini menjadi 100% meningkat daripada siklus I.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F. (2015). Proses Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 1(2). 159-170.
- Amir, M. F., & Sartika, S.B. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Arikunto. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Gulo, W. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Hamzah. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, E. (2014). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nyimas, A. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ridwan Abdullah Sani (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Slavin, R.E. (2009). *Psikologi Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Jakarta: PT. Indeks